REGULAMIN ZAWODÓW ZDALNIE STEROWANYCH MODELI MOTOSZYBOWCÓW Z NAPĘDEM ELEKTRYCZNYM KLASY F5J-klub-APoz ORGANIZOWANYCH W AEROKLUBIE POZNAŃSKIM

Obowiązuje od 2019 roku
Opracował: Mieczysław Słowik

1. Definicja modelu klasy F5J-klub-APoz

Model latający, w którym siła nośna wytwarzana jest przez siły aerodynamiczne działające na płaszczyzny nośne nieruchome podczas lotu, z wyjątkiem powierzchni używanych do sterowania. Napęd stanowi silnik (silniki) elektryczny ze stałym lub składanym śmigłem (śmigłami), zasilany dowolnym zestawem akumulatorów napędowych.

2. Wykonawca modelu

Wymaganie dotyczące własnoręcznego wykonania modelu przez zawodnika nie ma zastosowania do klasy F5J-klub-APoz.

3. Charakterystyka techniczna modelu

Maksymalna powierzchnia nośna: 150 dm^2
Maksymalna masa modelu gotowego do lotu: 5 kg
Obciążenie powierzchni nośnej: 12 – 75 g/dm^2

4. Transmisja informacji

Przekaz informacji z modelu do pilota jest zabroniony z wyłączeniem informacji dotyczącej stanu naładowania akumulatorów zasilających umieszczonych w modelu.

5. Liczba modeli

Brak ograniczeń dotyczących liczby modeli użytych w zawodach.

6. Zawodnik i pomocnik

Zawodnik musi osobiście obsługiwać swoją aparaturę sterującą modelem. Zawodnikowi może podczas lotu pomagać maksymalnie jeden pomocnik.

7. Definicja próby i lotu oficjalnego

W ciągu 10. minutowego czasu startowego dopuszcza się wykonanie jednej próby. Próba rozpoczyna się w chwili wypuszczenia modelu z ręki (przez zawodnika lub pomocnika). Ponowne włączenie silnika po upływie 30 s czasu startowego jest zabronione i skutkuje wynikiem zerowym w danej próbie. Za lot oficjalny uznaje się próbę wykonaną w czasie startowym, zakończoną lądowaniem (lądowanie jest dopuszczalne po zakończeniu czasu startowego).
Zawodnikowi przysługuje nowy czas startowy, jeśli sędziowie potwierdzą zderzenie w locie jego modelu z innym lecącym modelem. W takim przypadku zawodnik jest zobowiązany do niezwłocznego lądowania. Kontynuowanie lotu będzie uznane za rezygnację z dodatkowego czasu startowego.

8. Dyskwalifikacja

Zawodnik nie otrzyma punktów w danej rundzie w następujących przypadkach:
a) rażącego naruszenia zasad bezpieczeństwa określonych przez organizatora zawodów – decyzją sędziego głównego
b) sterowania modelem przez inną osobę
c) odpadnięcia jakiejkolwiek części modelu podczas lotu (z wyłączeniem lądowania)
d) niepodjęcia próby w czasie 10 s od chwili rozpoczęcia czasu startowego
e) ponownego uruchomienia silnika po upływie 30 s czasu startowego.

9. Organizacja zawodów

Podczas odprawy z zawodnikami przed rozpoczęciem zawodów powinna zostać określona liczba zaplanowanych rund, o której decyduje sędzia główny w porozumieniu z organizatorem zawodów. Minimalna liczba rund wynosi 3. Maksymalna liczba rund nie jest określona i jest uzależniona od panujących warunków atmosferycznych, liczby zgłoszonych zawodników oraz możliwości organizatora. W każdej rundzie zawodnicy zostają podzieleni przez organizatora na grupy w sposób wykluczający konflikt częstotliwości urządzeń sterujących, zgłoszonych przez zawodników. Przed ogłoszeniem czasu startowego zawodnikom przysługuje 5. minutowy czas przygotowawczy, który może każdorazowo ulegać skróceniu po zgłoszeniu gotowości do startu przez wszystkich zawodników przydzielonych do danej grupy.

10. Loty konkursowe

- Przed startem każdy pilot jest zobowiązany do zademonstrowania sędziemu chronometrażyście sposobu włączania i wyłączania silnika oraz sposobu sygnalizowania wykonania tych czynności podczas lotu.
- Start modelu powinien nastąpić w wyznaczonej dla zawodnika strefie startu/lądowania po ogłoszeniu przez sędziego głównego rozpoczęcia czasu startowego.
- Celem rywalizacji sportowej jest uzyskanie jak największej liczby punktów przyznawanych za długotrwałość lotu (mierzonego od chwili rozpoczęcia czasu startowego) oraz za celność lądowania.
- Czas pracy silnika podczas próby jest ograniczony. Uruchomienie silnika jest dozwolone po rozpoczęciu czasu startowego. Pierwsze 30 sekund czasu startowego jest przeznaczone na lot

wznoszący przy pracującym silniku. Zawodnikowi, który nie wyłączy silnika po upływie 30 sekund czasu startowego zostaną naliczone punkty karne zgodnie z zasadą: 0,1 s = 0,1 punktu karnego.

- ✈ Czas startowy wynosi 600 sekund. Maksymalny czas punktowanego lotu wynosi 600 sekund. Za każdą sekundę lotu przyznany zostaje 1 punkt (z dokładnością do 1/10 pkt.). Za każdą sekundę lotu po zakończeniu czasu startowego zostaje odjęty 1 punkt karny (z dokładnością do 1/10 pkt.).
- ✈ Dodatkowe punkty zostaną przyznane za celność lądowania zgodnie z tabelą:

Odległość od punktu do lądowania do nosa modelu, w metrach	Liczba punktów za celność lądowania	Odległość od punktu do lądowania do nosa modelu, w metrach	Liczba punktów za celność lądowania
1	50	7	20
2	45	8	15
3	40	9	10
4	35	10	5
5	30	> 10	0
6	25		

Warunkiem przyznania dodatkowych punktów za celność lądowania jest nienaganne technicznie – bezpieczne przyziemienie modelu.
Dodatkowe punkty za celność lądowania nie zostaną przyznane w następujących przypadkach:

- ~ podczas lądowania model dotknie zawodnika lub pomocnika
- ~ zawodnik lub pomocnik dotknie modelu przed dokonaniem pomiaru odległości przez sędziego
- ~ przyziemienie (pierwszy kontakt modelu z ziemią) nastąpi po zakończeniu czasu startowego
- ~ podczas lądowania od modelu oddzieli się jakakolwiek jego część
- ~ model ulegnie poważnemu uszkodzeniu podczas lądowania
- ~ pierwszy kontakt modelu z ziemią nastąpi inną jego częścią niż kadłub
- ~ model zostanie „wbity” w ziemię (ogon modelu po wylądowaniu nie będzie stykał się z ziemią) lub dojdzie do jego kapotażu

W każdej grupie wykonującej lot, zawodnik, który uzyska najwięcej punktów zgodnie z zasadą: liczba punktów za długotrwałość lotu + premia za celność lądowania – liczba punktów karnych zostanie zwycięzcą tej grupy i otrzyma w danej rundzie 1000 punktów.
Wynik lotu pozostałych zawodników rywalizujących w danej grupie zostaje ustalony poprzez przeliczenie proporcjonalne uwzględniające uzyskaną liczbę punktów za wykonany lot w stosunku do liczby punktów zwycięzcy danej grupy, zgodnie z wzorem:

$$\textit{Wynik lotu} = \frac{\textit{Liczba punktów uzyskanych przez zawodnika x 1000}}{\textit{Liczba punktów uzyskanych przez zwycięzcę grupy (przed przeliczeniem)}}$$

Przeliczony wynik należy zapisać z dokładnością do jednego miejsca dziesiętnego (1/10 punktu).

11. Klasyfikacja

Jeśli w zawodach rozegrano 4 rundy to suma punktów (przeliczonych) uzyskanych w tych lotach decyduje o kolejności miejsc zajętych przez zawodników. Jeśli rozegrano więcej niż 4 rundy, wówczas najsłabszy wynik (przeliczony) uzyskany przez każdego zawodnika zostaje odrzucony.